LONDRA BY GASLIGHT



T'as de beaux yeux, tu sais…

< Alors Yavhé Dieu plongea dans la torpeur l'homme qui s'endormit. Il prit l'une de ses côtes et referma la chair à sa place. Puis de la côte qu'il avait tirée de l'homme, Yavhé Dieu façonna une femme et l'amena à l'homme. Alors celui-ci s'écria : < Pour le coup c'est l'os de mes os et la chair de ma chair ! Celle-ci sera appelée « femme » car elle fut tirée de l'homme, celle-ci. >

Gn 2 21-23

Ce scénario peut être l'amorce d'une campagne, surtout pour des joueurs débutants à Hawkmoon. Il peut être pris comme une visite guidée de Londra et un moyen de bien montrer la psychologie et le fonctionnement des ordres Granbretons. Il peut aussi servir à montrer qu'Hawkmoon n'est pas un jeu « fric – mercenaire – mission – trésor ». Il est recommandé au maître du jeu de lire ou de relire les éléments apportés sur les Granbretons dans l'Ile Brisée. Il est préférable que les PJs soient tous Granbretons (appartenants à un même ordre), mais il est possible, avec un peu d'efforts, d'adapter ce scénario à d'autres personnages.

PRESENTATION

Le Seigneur Grendel a décidé de se créer une compagne. Pour cela, il rassemble des organes et des membres parfaits. Il a découvert ce qui l'intéresse à Londra, plus précisément chez les membres de l'ordre du Vison. Par un hasard étrange, le nom de sa première victime (Merree An Nickols) est un homonyme de Mary Ann Nicholls, prostituée elle aussi et qui fut la première victime de Jack l'Eventreur le 31 août 1888. L'analogie l'amuse. Cette analogie est remarquée par un noble érudit, le Collector, ayant en sa possession de vieux documents archéologiques : les dossiers de Scotland Yard concernant l'éventreur. Huon sait qu'il s'agit de Grendel. Il le connaît. Autrefois, alors que Huon était installé depuis peu dans son trône globe, Grendel lui a rendu visite, sans que personne le remarque. Il voulait voir ce nouvel immortel. Cette visite a profondément marqué la vie de Huon, lui enfonçant la lame glacée de la peur dans les entrailles. L'ancienneté, l'étrangeté et la technologie de Grendel sont ressenties par Huon comme une menace pour son pouvoir. Il a donc peur, peur de savoir que Grendel est dans sa ville. Il commandite une enquête, sans toutefois révéler quoi que ce soit sur Grendel.
Découvrant l'analogie que les personnages font avec Jack, Grendel décide de rompre la monotonie de se tâche en se prenant au jeu et en imitant le sinistre éventreur…

CELLES QU'ON MUTILE…

Jour du Requin

Un PJ (il serait intéressant qu'il soit chef de meut) est un client habitué depuis plusieurs années d'une prostituée du Vison, Merree An Nickols. Il a même développé un certain attachement envers elle (ce qui est rare chez les Granbretons), attachement d'ailleurs réciproque. Alors qu'il lui rend visite, il la trouve morte dans un des tunnels de Londra. Elle a été égorgée, éventrée et mutilée (génial pour un MJ qui aime le gore, ce qui n'est pas mon cas ; 5 litres de sang répands, suffisent pour repeindre le sol d'un gymnase). Aucune violence dans ce meurtre. Aucune haine. Juste une froide précision clinique, des incisions parfaites que même le meilleur chirurgien du monde serait incapable de reproduire. Aussitôt, le PJ subit « l'effet Grendel ». C'est un effet quasi-mystique, une sorte d'aura résiduelle laissée par Grendel, et à laquelle nul n'est insensible, pas même le plus fou et sadique des Granbretons. Le PJ doit réussir un jet sous POUx1 ou subir en plein l'effet. Celui-ci est comparable à la folie temporaire, page 3 du livre du maître à Stormbringer (catatonie, stupéfaction, phobie, amnésie, tentative de suicide).



Même s'il réussit son jet il ne pourra pas s'empêcher de s'enfuir en hurlant.

Assurément, le personnage sera bouleversé et furieux, il voudra découvrir l'assassin. N'oublions pas par ailleurs qu'il peut être lui-même un suspect valable (surtout pour ceux de ses hommes qui ont envie de monter en grade et donc de prendre sa place).

Laissez les personnages se débrouiller comme ils le peuvent jusqu'au soir. A la fin de la journée, le grand connétable de leur Ordre leur transmet un ordre de mission émanant de Huon lui-même ! Etonnant ! Tant de soucis pour le simple meurtre d'une prostituée ? (Le seul qui en sera heureux est sûrement notre cher chef de meute).

En tous cas, l'examen du corps de Merree révèle que certains organes ont été prélevés avec une précision chirurgicale inouïe : le cœur, les seins, les poumons, les yeux.

Jour du Taureau

Cette journée peut être développé selon vos besoins ou ceux des joueurs, selon que vous préférez rajouter de l'action, fourvoyer vos personnages sur de fausses pistes ou simplement en profiter pour leur faire une petite visite guidée de Londra. Bien développé, ce scénario peut se transformer en une mini campagne. Les PJ peuvent aller enquêter dans les tavernes (pensez aux inimitiés entre Ordres qui fréquentent les mêmes endroits (cf la nouvelle dans l'Ile Brisée), ou soupçonner des membres d'autres Ordres (un serpent désirant faire des expériences intéressantes ou dirigeant un trafic d'organes ? Un crâne devenu plus dingue qu'il n'est permis ? Etc…).
Quoiqu'il en soit, l'enquête doit piétiner.

Nuit du Taureau

Pendant que les personnages dorment (comme des gros bébés), quelque part dans Londra un autre meurtre est commis ; une nouvelle Vison, Sélyna Riksen, se voit confisquer ses entrailles, ses oreilles et ses bras.
Naturellement l'Ordre du Vison s'affole. Un meurtre, passe encore, mais une deuxième ! Aucune raison à ce moment que cela s'arrête…
Le pire est que les meurtres semblent gagner en horreur, jusqu'où ira l'assassin ?

CELUI QU'ON TRAQUE

Jour du Chien

Cette journée se déroule comme la précédente, aucune piste valable n'est trouvée. A un moment donné, alors qu'ils marchent dans les rues (à ciel ouvert), les PJ peuvent constater qu'ils sont suivis : un individu portant haillons et cagoule se déplace sur les toits suivant une route parallèle à la leur. Ils peuvent monter, histoire de s'expliquer avec lui, mais il s'échappe (jets en grimper et en sauter sinon Plaf ! Si ! Si !).

Soir : un noble érudit, le baron Aleyster (surnommé le Collector) contacte les PJ. Il a découvert une certaine analogie entre ces meurtres et certains documents en sa possession. Il les reçoit dans son palais qui est un véritable musée. Le Collector est un homme très vieux et voûté, considéré comme « gaga » par tout le monde. Il est vêtu d'une robe d'érudit de velours vert sombre. Son masque date de l'antiquité : c'est le masque mortuaire d'Agamemnon !
Sa connaissance du passé est immense. Il connaît le seigneur Grendel et il a même pu retracer son histoire jusqu'à ses origines. Souhaitant secrètement le rencontrer, il aide les PJ, espérant ainsi qu'ils le conduiront jusqu'à lui. Le Collector est un homme doux et affable qui ne correspond en rien à l'image du noble Granbreton. Il sent sa mort proche. Il ne veut pas que son savoir se perde ; il veut donc offrir sa tête à Grendel afin que ses connaissances subsistent même après sa mort…
Les documents qu'il possède sont les dossiers de Scotland Yard, notamment ceux signés de la main du super intendant Sir Charles Warren concernant Jack l'Eventreur. Il en remet ne traduction aux personnages (il serait étonnant que des troufions puissent lire le vieil Anglais des originaux et de toute façon le Collector ne se serait pas séparé ainsi de pièces archéologiques).
1888, à Londres, sous le règne de la reine Victoria, en l'espace de quelques mois, quatre meurtres plus horribles les uns que les autres sont commis dans les bas-fonds de Whitechapel, sur les personnages de quatre prostituées ; Mary Ann Nichols, Annie Chapmann, Elisabeth Stride et Mary Kelly. L'assassin semble avoir d'excellentes connaissances en chirurgie, il dérobe même certains organes, comme un rein qu'il envoie à la police. Ses lettres, envoyées à la Central News Agency, sont écrites à l'encre rouge et signées : Jack l'Eventreur. Après son quatrième meurtre, il disparaît…

Nuit du Chien

Pendant que les PJ dorment (décidément) quelqu'un (le seigneur Grendel), s'introduit dans leur quartier et examine les dossiers. Les PJ s'en aperçoivent le lendemain. S'il y a une sentinelle, elle n'a rien remarqué (vaut mieux, un briseur d'espérance, ça tire sans réveiller les copains). Grendel connaît ces dossiers, il les a lus dans une bibliothèque du temps où il était étudiant : rappelons qu'il est né en 2011 et que les dossiers ont été (seront) ouverts par Scotland Yard en 1992. Maintenant que les PJ connaissent Jack, Grendel décide de pousser plus loin la ressemblance.

Jour de la Chèvre

Les personnages peuvent constater (jets de perception avec un malus de, disons, 20%) qu'ils sont toujours suivis et espionnés. Mais cette fois-ci, les individus se relaient, et on dirait même bien qu'il y en a une paire dans le lot qui appartiennent au même ordre que les PJ ! En cas de problème, ces espions et ces suiveurs arriveront toujours à s'échapper.

Aux environs de midi, un domestique (esclave affranchi) du Collector vient porter aux PJ un message de son maître. Celui-ci les invite à se rendre chez lui ; il a en effet retrouvé dans ses archives des extraits du journal de Mygel Bran, chef de meut dans l'Ordre du Loup, parti en mission dans le nord de la Granbretagne il y a une vingtaine d'années. De lui-même et de sa section, nul n'est jamais revenu. Ces pages ont été trouvées en la possession de natifs du nord, exécutés pour sédition. La Collector les a récupérées, reconnaissant dans ces récits, une action de Grendel.

Devinant que Grendel désirait faire un rapport avec Jack l'Eventreur, le Collector avait, en homme très subtil, remis les dossiers de Scotland Yard aux PJ afin qu'ils soient à même d'apprécier et de comprendre l'analogie. Mais déjà il aurait dû leur remettre ce journal et il a oublié… Cela l'affole, car il comprend qu'il est en train de perdre la mémoire, qu'il ne peut plus repousser les méfaits de l'âge (il a 97 ans). C'est donc un homme anxieux qui reçoit les PJ. Il est assis dans une vieille cathèdre datant du Moyen-Âge et il a l'air encore plus rabougri que la veille. Derrière son masque, ses yeux sont fiévreux. D'une main lasse, il indique aux PJ la table où ses copistes ont déposé les copies du journal. D'une voix éteinte, il leur explique ce dont il s'agit et leur en résume d'avance le contenu. Les PJ peuvent noter une étrange pointe de respect dans sa voix.

Les textes sont les suivants :

< $37^{\text{ème}}$ jour de campagne.

Mission punitive contre des rebelles signalés au nord.

Le décor est morne et triste, une plain grisâtre, sans aucune végétation, dont la monotonie est simplement rompue par quelques collines caillouteuses ou par les rares et vertigineux ravins. Un vent incessant et irritant souffle ; il pleut presque continuellement, et le soleil est caché par un épais et bas plafond de nuages gris. Les seules traces d'eau, hors la pluie, se présentent sous forme de flaques boueuses. La nourriture commence à s'avarier, les vêtements et le bois pourrissent et le métal rouille. L'eau s'infiltre partout, nous n'avons plus rien de sec. Les chenilles de nos véhicules s'embourbent et nous perdons un temps précieux à les dégager. Quand le baron Kalan nous donnera t'il enfin ces machines volantes, ces ornythoptères, qu'il se plaît à nous décrire, qu'il nous a promis, mais dont nous n'avons encore rien vu ?

Nous n'avons encore trouvé aucune trace des rebelles que nos sommes venus mater. A croire qu'ils n'existent pas, si ce n'est dans l'imagination malade de nos supérieurs ! Heureusement la découverte de la destruction d'un village a permis à mes hommes de ne pas trop rester sur leur faim.

Néanmoins ils sont nerveux, sans aucun doute à cause de ce qui est arrivé la nuit dernière. L'un d'eux a trouvé la mort, littéralement dépecé et mutilé. Le médecin de la troupe a déclaré qu'aucun humain n'aurait pu faire cela.>

< $45^{\text{ème}}$ jour de campagne.

L'horreur est sur nous. Nous ne sommes plus que dix. Les autres sont tous morts et leurs corps, ouverts comme des pièces de boucherie, reposent maintenant dans un linceul de boue. Que les Dieux nous pardonnent, le châtiment est surnous ! J'ai égorgé et massacré, j'ai fait crucifier des villages entiers, j'ai éventré des bébés sur le corps de leurs mères agonisant sur la croix, mais je n'aurais jamais crû que l'on puisse atteindre de tels sommets dans l'horreur.

C'est ce matin que nous avons trouvé les dernières victimes. Quatre morts, ouverts comme les autres, ouverts comme des pièces de boucherie… et un cinquième, hurlant en bavant et en nous suppliant de le tuer, essayant d'arracher à son corps les organes de ses camarades qui y avaient été greffés…

Ce soir, à la lueur du feu… Non, je ne veux pas l'avoir vu ! Un mouvement des flammes, une fugitive lumière qui révèle une silhouette silencieuse et immobile, à la limite du cercle éclairé… La moitié d'entre nous veille, pendant que les autres tentent en vain de trouver un sommeil qui se dérobe…

Des pièces de boucherie…>

(Note du copiste : à cet endroit, la page devient illisibles).

Troisième texte :

< Je suis le dernier. L'animal Solovan s'est enfui et je suis maintenant seul aux commandes de notre dernier véhicule. J'ai entendu les bandes de roulement des chenilles se tordre et se briser, et le blindé a vibré.

J'espérais que le blindage me protégerait… futile espoir. Il est derrière moi. Maintenant que mon tour est venu, je me sens étrangement calme et toute ma peur m'a quittée. Penché au dessus de mon épaule, il lit ce que j'écris et attend que j'aie fini. J'entends sa respiration puissante et je sens son souffle sur ma nuque.

Je n'ai plus rien à dire. Je vais me retourner.>

Le Collector les congédie d'un geste vague. En sortant de son palais, ils trouvent un message collé à la porte. Les gardes n'ont rien vu. Le message est écrit à l'encre rouge, d'une écriture avec pleins et déliés : « Il me faut encore des jambes. J'ai sélectionné celles de Jéréna Mills, du Vison. »

Le temps que les PJ trouvent cette troisième victime, elle est déjà morte. Près de son corps mutilé, ils peuvent



découvrir une petite flaque d'un liquide bizarre et huileux. S'ils arrivent à devenir suffisamment copains avec un Serpent biologiste, ils pourront apprendre :

- que ce liquide est destiné à la conservation des organes, mais en les maintenant en vie de manière à pouvoir les réutiliser.
- que d'après l'examen des victimes, tous les organes prélevés présentaient une certain perfection.

Dans la rue, un message anonyme (enroulé autour d'une pierre) est jeté depuis un toit au pieds des PJ : « Solovan vous attend ». Suivent les indication qui permettent de se rendre chez lui, dans le quartier des Sans Masques.

Un brouillard jaunâtre s'est étendu sur la ville, la noyant dans un linceul de soufre. Solovan vit dans une vieille bâtisse. Il est amputé des deux jambes et se déplace dans un grossier fauteuil roulant. Il est surpris par la visite des PJ et n'est au courant de rien (il ment, mais il joue très bien la comédie, c'est un membre de la secte, voir chapitre 3). Il y a vingt ans, il s'est effectivement enfui, mais au bout de deux jours, il a été rattrapé par un être fabuleux… La dernière vision qu'il a eu avant de s'évanouir a été celle d'un être inhumainement beau, possédant la tête de Mygel Bran…
Lorsqu'il est revenu à lui, ses deux jambes avaient été amputées. Les produits qui lui avaient été injectés perdaient leur effet et ses plaies commençaient à saigner. Rassemblant son courage, il cautérisé ses blessures à l'aide de sa lance feu. Par chance, il fut secouru par des « voyageurs égarés » (en fait des membres de la secte sur les traces de Grendel). En fait cet entretien a un but : Solovan occupe une place importante dans la secte. Il veut jauger les PJ, voir si on peut leur révéler l'existence de la secte. Mais son jugement sera négatif, Il considérera que les PJ ne valent pas la peine que l'on partage avec eux les secrets de la secte. Mais un évènement va changer son avis : les personnages vont rencontrer Grendel, en revenant de chez lui.

La rencontre se produit dans une ruelle noyée dans la brume. Une incroyable mais vague silhouette attend les PJ. Pétrifiés, ceux-ci sont incapables de tenter quoi que ce soit (pensez à l'effet « Grendel »). Il ne se montre pas vraiment distinctement, restant une forme fantastique mais indéfinie, mais il parle… Il parle d'un vois profonde, parfaitement contrôlée et timbrée, qui ne laisse transparaître aucune émotion.

« Je sais que vous cherchez désespérément à provoquer cette rencontre. Voila vos souhaits exaucés. Ma quête est bientôt terminée, il ne me manque plus que quelques éléments. L'analogie avec Jack l'Eventreur a été intéressante à exploiter et à étudier. Elle a contribué à combler momentanément le vide de mon existence, et elle a donné une pointe d'intérêt à une collecte de matière première qui autrement aurait été des plus désespérément banales et ennuyeuses. »

Puis d'un bond incroyable, inhumain, fruit d'une simple contraction des muscles des jambes, il disparaît vers les toits. Bouleversés, les PJ n'en dormiront pas la nuit suivant (pour une fois !).

CEUX QUI SOUFFRENT…

La Secte

La Secte est une société secrète qui regroupe toutes les victimes ou descendants de victimes de Grendel. Sa seule raison d'exister est la vengeance. Toute victime vivante est aussitôt enrôlée (parfois de force) dans la Secte, qui compte ainsi des membres dans le monde entier, même en Amarekh et en Asiacommunista, et peut être même sur d'autres plans autrefois visités par Grendel. Afin de s'assurer la fidélité des descendants des victimes, on leur injecte une substance spéciale, baptisée la Douleur-Mémoire. Celle-ci est adaptée à une douleur spécifique, se manifestant en permanence dans le membre ou l'organe correspondant à celui prélevé sur l'ancêtre. Cette douleur est constante mais ne les gêne pas pour le combat, le travail ou la concentration. De plus à chaque anniversaire du vol d'organe, ils ressentent toute l'amputation, ayant ainsi l'impression de sentir la morsure de la scie circulaire sur leur chair…

Grâce à ses descendants, la Secte a des membres dans chacun des Ordres de Granbretagne.

La Secte a tout simplement décidé que les PJ tireraient les marrons du feu, ou en cas d'échec, qu'ils serviraient de moyen de diversion auprès de Grendel pour permettre aux agents de la secte de frapper en toute quiétude. Ainsi ce sont des membres de la Secte qui ont suivi les PJ (ce furent tout d'abord des Sans Masques puis des membres de leur propre Ordre) et les ont guidés (le message anonyme leur conseillant d'aller voir Solovan).

Jour du Rat

Dans la matinée, les PJ sont kidnappés par la Secte (prévoyez un lieu d'embuscade discret, des PNJ en nombre suffisant et n'hésitez pas à « arranger » le résultat des dés). Ce sont des membres de leur propre Ordre qui procèdent à cette capture. On les assomme et on les réveille à grand renfort de seaux d'eau, une fois arrivés à destination. Ils sont dans une immense cave voûtée, éclairée par d'innombrables chandelles et dans laquelle flotte une odeur d'encens. Ils sont entourés par une foule immense : beaucoup de Porteurs de Masques, mais aussi des Sans Masques, présentant diverses mutilations. Cette assemblée est présidée par Solovan. Une hostilité presque tangible émane de la foule.

La Secte est furieuse, la veille, les PJ ont été confrontés à Grendel et n'ont pas profité de cette occasion pour le stopper (ce n'est pas moi qui les blâmerais). Or dans la nuit qui a suivi, Grendel a volé la tête de Sara Barns, membre du Vison, mais aussi de la Secte… Les PJ sont donc tenus pour responsables ; comme punition, ils serviront de chair à canon, c'est-à-dire qu'ils devront aller assassiner Grendel. Mais auparavant, ils se voient injecter des extraits de Douleur Mémoire (à vous de les déterminer selon la haine que vous portez aux joueurs et votre degré de sadisme). De plus, on leur donne toutes les explications nécessaires sur les évènements des derniers jours, sur le plan de Grendel et sur Grendel lui-même (la Secte ne connaît toutefois pas ses origines). Deux membres de la secte, du même Ordre que les PJ, les accompagnent.

En presque 3000 ans d'étude, la Secte a pu quelque peu étudier la psychologie de Grendel. Ce sont les maigres résultats de cette analyse qui ont permis, par déduction, de déterminer l'emplacement de son quartier général. Les PJ sont conduits le long d'un dédale de caves jusqu'à une grille qui donne sur les égouts. Ils suivent ceux-ci pendant une bonne demi-heure jusqu'à une porte percée dans la paroi, porte qui donne sur un couloir d'une centaine de mètre de long, s'arrêtant devant une surface métallique légèrement convexe. Celle-ci glisse sur le côté, révélant un spectacle incroyable.

C'est une salle sphérique d'environ 10 mètres de diamètre aux parois métalliques. Les PJ y entrent dans la partie inférieure. La lumière est intense mais n'a aucune source visible. Aucun plan, aucune description ne pourrait rendre ce que voient les PJ. Il y a (dispersés dans la sphère) des étagères et des poutres disposées en une géométrie incompréhensible sur lesquelles sont éparpillés des bocaux et des bacs contenant des membres et des organes immergés dans un liquide conservateur. La position de ces récipients dans la salle est certainement soumise à une quelconque logique, mais celle-ci dépasse l'entendement humain. La gravitation semble avoir un fonctionnement très spécifique : les PJ ne peuvent en effet pas se déplacer sur les parois, et pourtant les étagères sont disposées un peu partout, même au plafond où elles sont la « tête en bas ». Les bocaux qui y sont déposés ne semblent pas devoir tomber. Au centre de la salle lévite une mappemonde dorée, qui tourne lentement sur elle-même. Un peu partout sont fixées d'étranges cartes : à des étagères, à des poutrelles ou sur le sol. Ce sont les cartes des quinze plans de la terre. L'une d'entre elle détaille parfaitement les Jeunes Royaumes.

Cette salle est mille fois plus folle que les plus délirants tableaux d'Escher. A peine remis du premier choc, les deux membres de la Secte qui accompagnent les PJ commencent un travail de vandales. Utilisant leur lance feu, ils pulvérisent les récipients et la mappemonde et incinèrent les cartes. Pendant quelques secondes, ils sont pris d'une véritable frénésie…

Et soudain la lumière s'éteint. L'obscurité est totale, et presque tangible. Une obscurité que nulle vision, nul luminaire ne peut percer.

Souvent, lorsque seul dans les ténèbres on joue à se faire peur, on se plaît à imaginer que l'on n'est plus seul, qu'une présence effroyable est tapie dans les ténèbres. Le plus horrible est lorsque l'on découvre que l'imaginaire est réalité, qu'il y a effectivement une présence… C'est ce qui arrive aux personnages.

C'est d'abord une sensation, la perception d'une présence inhumaine près d'eux ; puis une respiration, une respiration profonde et puissante… (pensez à l'effet « Grendel », je sais je rabâche mais il faut ce qu'il faut). Et lentement la lumière revient. Une fabuleuse silhouette se tient à quelques pas des PJ.

Le seigneur Grendel

C'est une silhouette humaine mais également inhumaine. Il est nu, ne portant qu'un demi plastron et des bracelets de métal répartis sur ses membres. A sa ceinture est fixée une arme étrange (le pistolet briseur d'espérance). Ses cheveux sont blonds et les traits de son visage semblent avoir été taillés dans le marbre, à l'image d'une Dieu. La peau de son torse est noire et ses jambes sont massives, des colonnes de chair aux muscles hyper développés, recouvertes d'une pilosité quasi animale. Ses bras sont en contraste total : celui de droite est mince et long, terminé par une main aux doigts fins et déliés ; celui de gauche est puissant, massif, les veines saillent sur des muscles hypertrophiés, et la main est un vrai battoir aux doigts courts et carrés.

Il n'y a cependant chez lui aucune laideur, aucune disproportion, tous ses membres se fondant dans une parfait harmonie avec les autres.

Il parle de sa voix si caractéristique, que les PJ ont déjà entendue la veille dans la ruelle. « Vous avez 47 secondes de retard sur mes estimations. » Il regarde les dégâts causés au décor tout en se déplaçant dans la pièce (la force de gravité fonctionne pour lui comme pour les bocaux). Il dit : « Cela aussi été prévu. Aucune importance, j'ai le temps, tout le temps. Je recommencerai ailleurs et plus tard. » Puis il se tourne vers le groupe, sort le Briseur d'Espérance et dit : « certains d'entre vous ne présentent aucun intérêt. » Il abat les gens en question qui sont les deux membres de la Secte, plus éventuellement un PJ (le plus mauvais joueur, ou celui qui par des questions idiotes aurait tenté de gâcher ce magnifique scénario).



Maintenant que vont faire les PJ ? Attaquer Grendel ? (Tant pis pour eux !), s'enfuir en hurlant ? Bavarder avec Grendel ? Quoi qu'il en soit, laissez les se débrouiller pendant quelques minutes, puis passez à la suite.

Le Collector fait son entrée, tassé et rabougri, s'appuyant au mur. D'une voix humble, il s'adresse à Grendel : « Seigneur Grendel, je suis venu à vous pour vous présenter une requête. J'ai consacré ma vie à la recherche du savoir, et c'est cette recherche qui m'a guidé, qui a donné un sens à mon existence. Mais l'âge pèse maintenant sur moi, voilà que ma mémoire part en lambeaux et que l'ombre de la mort se penche sur moi. Je l'accueillerais avec sérénité si je n'avais pas l'angoisse de vois mon œuvre disparaître. Je vous prie d'accepter le don de ma tête. Avec mon savoir sous votre garde, mon âme apaisée pourra quitter sans regret cette réalité pour une autre qui, je l'espère, sera meilleure. »

Avec angoisse, il attend la réponse du seigneur Grendel, réponse qui ne tarde pas : « Votre état physique m'indique qu'il vous reste 77 jours et 11 heures à vivre. Votre requête est acceptée, baron Aleyster ; vous allez venir avec moi. Je vais vous montrer des choses que jamais aucun mortel n'a vues. Je vous emmènerai dans des mondes qui dépassent l'entendement humain, sur des plans où vivent ceux que l'on appelle des Dieux. Puis, lorsque vos processus vitaux arriveront à leur terme, et seulement à ce moment, je prendrai cotre tête ». D'un geste il coupe court à la réponse du Collector, puis s'adresse au personnages : « Partez ! ». Si vos joueurs se sentent bien ici et désirent y rester, expliquez leur combien ils ont envie de partir, combien ce désir est cher à leur cœur ! Si vous n'arrivez pas à être suffisamment convaincant, massacrez les, les uns après les autres jusqu'à ce qu'ils comprennent qu'il est nécessaire pour eux de partir (une tarte dans le four, le chien à sortir, un rendez-vous chez la manucure, etc…).

Pour sortir les PJ peuvent emprunter les mêmes couloirs que pour entrer. Une fois dans les égouts, ils trouvent facilement une sortie qui, à quelques centaines de mètres de là, donne sur une rue du quartier des Sans Masques. C'est alors que le sol commence à vibrer. Derrière eux, à une certaine distance, la terre commence à se soulever, les maisons s'effondrent dans un silence effrayant. Alors la base de Grendel (une sphère de métal de 10 mètres de diamètre) jaillit du sol et disparaît dans le ciel à une vitesse fantastique, laissant derrière elle des ruines et un énorme trou dans la terre…

EPILOGUE

Même si les assassinats ont pris fin, les PJ ont quand même échoué : ils n'ont pas stoppé Grendel. Ils auront donc sur le dos à la fois Huon, la Secte et l'Ordre du Vison. Ils auront donc plutôt intérêt à fuir la Granbretagne et donc à devenir des fugitifs rebelles. Ils vont devoir apprendre à vivre et à se réapprovisionner autrement qu'en pillant et conquérant, ils vont devoir faire face à l'hostilité des populations. Si certains des personnages sont morts, les joueurs auront la liberté d'en créer d'autres pour ainsi obtenir un groupe plus diversifié. Que vont faire maintenant nos joyeux PJ, errer en Europe ? Lutter contre le Ténébreux Empire ? Partir pour la lointaine Moscovie ou la mystérieuse Amarekh ? Dans Hawkmoon, sous l'égide du Bâton Runique et de l'Imagination, tout est possible…

LES PNJ

Granbretons type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
16	14	13	15	16	13	10	15

Armure : 1D10+2
Armes : Rapière 80/80% - 1D6+1+1D6
Arbalète 70% - 3D6+1D4
Compétences : Pister 60% ; Embuscade 50% ; Chercher 40% ; Se cacher 50%

Taureau, animal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
25	20	21	10	16	11	08	29

Armure : 1D10+2
Armes : Hache 2 mains 50/50% - 3D6+2D6
Poing 50% 1D3+2D6
Compétences : Sentir 50% ; Ecouter 60%

Loup, animal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
15	16	14	15	13	18	11	18

Armure : 1D10+2
Armes : Epée longue 60/60% - 1D10+1+1D6
Marteau de guerre 50/50% - 1D6+3+1D6
Javelot lancé 50% - 1D6+1+1D6
Compétences : Equitation 80% ; Pister 60%

Mouche, animal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
15	14	17	18	15	19	05	19

Armure : 1D10+2
Armes : Sabre 30/30% - 1D6+1+1D6
Lance feu 60% - 5D6
Dague lancée 50% - 1D4+2+1D4
Compétences : Torture 60% ; Embuscade 50%

Chien, commandeur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
17	18	10	13	17	17	06	18

Armure : 1D10+2
Armes : Epée longue 90/90% - 1D10+1+1D6
Bouclier -/80%
Hache 80/80% - 1D8+2+1D6
Compétences : Equitation 90% ; Cartographie 70% ; Eloquence 60%

Les membres de la Secte

Mêmes caractéristiques que les autres Granbretons ; les membres Sans Masques n'ont pas d'armure et les mutilés n'ont pas de pénalités, grâce à un entraînement spécial.

Le seigneur Grendel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
23	26	18	47	19	22	32	32

Bonus au dégâts : 2D6
Pour le reste voir l'article qui lui est consacré.

Gilles Gassner

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 6** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en novembre 1990.

Il a été écrit par **Gilles Gassner** et illustré par **Alain Gassner**.

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~